



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Grado en Educación Primaria - Mención en Lengua Extranjera (Inglés)

TRABAJO FIN DE GRADO

Actividades de gamificación en el aula de Inglés de Educación Primaria. Una propuesta de intervención

Estudiante: D^a Marta Muñoz San José

Tutor: Dr. D. Francisco Javier Sanz Trigueros

Valladolid, 2025

AGRADECIMIENTOS

Este Trabajo Fin de Grado se lo dedico a mis padres, por enseñarme desde pequeña a luchar por lo que quiero, por su apoyo incondicional y por creer en mí incluso en los momentos en los que yo dudaba.

A mis hermanas, Sandra y Cristina, por estar siempre a mi lado, incluso a kilómetros de distancia. Gracias por ser un ejemplo de fuerza, alegría y complicidad.

A mis amigos, por todas esas risas y momentos compartidos. Gracias por hacer que esta etapa haya sido tan especial.

A quienes formaron parte de mi experiencia Erasmus, gracias por cada vivencia, lugar y persona que hicieron de ese año algo inolvidable.

A mis alumnos de las prácticas, por ayudarme a encontrar mi vocación y recordarme por qué quiero dedicarme a enseñar. Vuestra ilusión ha sido mi mayor motivación.

Por último, gracias a mi tutor, Francisco, por su ayuda, su tiempo y su cercanía.

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado se centra en la gamificación como herramienta metodológica para la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Basándome en el enfoque comunicativo y en teorías de diferentes autores sobre el aprendizaje significativo, se analiza cómo el uso de dinámicas basadas en el juego favorece el interés y la implicación del alumnado en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. A través de una propuesta de intervención con varias sesiones gamificadas, se busca crear un entorno activo y dinámico que contribuya al desarrollo de la competencia lingüística del alumnado. Las conclusiones destacan el valor del juego y la gamificación como recursos clave para motivar al alumnado y mejorar sus habilidades comunicativas.

Palabras clave: gamificación, Educación Primaria, inglés, motivación, juego, competencia lingüística.

ABSTRACT

This Final Degree Project focuses on gamification as a methodological tool for teaching English in Primary Education. Based on the communicative approach and theories related to meaningful learning, it analyzes how the use of game-based dynamics enhances students' interest and engagement in learning English as a foreign language. Through an intervention proposal consisting of several gamified sessions, the aim is to create an active and dynamic environment that supports the development of students' linguistic competence. The conclusions highlight the value of games and gamification as key resources to motivate students and improve their communication skills.

Keywords: gamification, Primary Education, English, motivation, game, linguistic competence.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. JUSTIFICACIÓN.....	7
3. OBJETIVOS DEL TRABAJO	9
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. Concepto de gamificación y diferencias con ABJ.....	10
4.1.1. Elementos de gamificación	12
4.1.2. Tipos de jugadores.....	13
4.2. La gamificación en Educación Primaria	15
4.3. La gamificación en el aprendizaje del inglés y en la motivación	17
4.3.1. Estrategias y recursos	20
4.3.2. Beneficios y limitaciones.....	22
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	25
5.1. Contexto de actuación	25
5.2. Justificación curricular.....	26
5.2.1. Competencias clave	27
5.2.2. Competencias específicas.....	27
5.2.3. Contenidos	28
5.2.4. Criterios de evaluación	29
5.3. Toma de decisiones	30
5.4. Descripción de la propuesta de intervención	31
5.4.1. Sesión 1.....	32
5.4.2. Sesión 2.....	34
5.4.3. Sesión 3.....	35
5.4.4. Sesión 4.....	36
5.4.5. Sesión 5.....	37
5.4.6. Sesión 6.....	38
6. CONCLUSIONES	39
7. REFERENCIAS.....	40
8. ANEXOS	43
8.1. Tabla general de la propuesta didáctica: resumen de actividades.....	43
8.2. Anexo 1	44

8.3. Anexo 4.....	44
8.4. Anexo 3.....	45
8.5. Anexo 4.....	45
8.6. Anexo 5.....	46
8.7. Anexo 6.....	46
8.8. Anexo 7.....	47
8.9. Anexo 8.....	47

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, aprender una lengua extranjera en las primeras etapas educativas representa un verdadero desafío y, al mismo tiempo, una gran oportunidad. En el contexto actual, donde el inglés ha adquirido un papel fundamental como herramienta global de comunicación, resulta esencial reflexionar sobre cómo se presenta este aprendizaje en el aula.

En línea con el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, el cual regula la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en Castilla y León, uno de los principales objetivos del sistema educativo es garantizar el desarrollo integral del alumnado, promoviendo la adquisición de competencias que les permitan desenvolverse con eficacia en un entorno cambiante y globalizado.

No obstante, a pesar de los esfuerzos por adaptar la enseñanza, algunos estudiantes siguen desmotivados en el aprendizaje de un idioma como el inglés, lo que hace necesaria la aplicación de estrategias activas. En este sentido, la gamificación surge como una alternativa innovadora para aumentar su interés y participación.

Autores como Deterding et al. (2011) y Kapp (2012) han destacado el potencial de la gamificación para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al generar experiencias más atractivas, desafiantes y centradas en el alumnado. Esta metodología no solo contribuye el aumento de la motivación, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas desde un enfoque lúdico.

Por ello, el presente Trabajo Fin de Grado se centra en analizar el papel de la gamificación como herramienta metodológica para mejorar la motivación en el aprendizaje en Educación Primaria, específicamente en el área de Lengua Extranjera. A través de una revisión teórica y una propuesta de intervención didáctica basada en sesiones gamificadas para el área de inglés, se pretende profundizar en los fundamentos, beneficios y posibles limitaciones de esta estrategia. De esta forma, se dará respuesta a dos cuestiones principales: ¿Puede la gamificación ofrecer un enfoque innovador para el proceso de enseñanza-aprendizaje? y ¿Es realmente útil esta metodología en un aula de inglés de Educación Primaria? Las conclusiones obtenidas se basan en el análisis bibliográfico y documental que recorre todo el trabajo.

2. JUSTIFICACIÓN

La elección de este tema surge principalmente de la preocupación por querer encontrar vías pedagógicas que contesten de una manera efectiva a la falta de motivación al aprender una lengua extranjera, observada en algunos alumnos de Educación Primaria. Si bien el inglés es claramente una herramienta esencial en la sociedad actual presente en muchos ámbitos como la cultura, la tecnología, el ocio y las relaciones internacionales, esto no garantiza que su aprendizaje resulte significativo o atractivo para todos los estudiantes.

Según Richards y Rogers (1997), la enseñanza del inglés en épocas anteriores se centraba en un enfoque gramatical, basado casi de forma exclusiva en el uso del libro de texto. Este método promovía la memorización de reglas y la práctica de lectura y escritura con diversos textos clásicos. De esta forma, dejaba de lado los aspectos comunicativos. En cuanto a la pronunciación, se trabajaba únicamente a través de traducciones entre la lengua materna y el inglés. Como destacan los autores, esta forma de enseñanza no resultaba nada motivadora, no despertaba el interés del alumnado ni se adaptaba a sus necesidades. Carecía de creatividad, de interacción y de relación de los aprendizajes con contextos reales, lo cual la alejaba de la vida cotidiana de los estudiantes.

Asimismo, durante mi estancia en los dos centros de prácticas, he podido comprobar que actualmente el enfoque tradicional que describen Richard y Rodgers (1997) ha sido superado en la mayoría de las aulas. Hoy en día, se observa un mayor empleo de metodologías activas y participativas, centradas en el alumno y en el uso real de la lengua. Esto me resulta muy positivo principalmente si lo comparo con mi experiencia como estudiante de esta lengua extranjera, cuando persistían muchas más prácticas demasiado centradas en la memorización y en el uso exclusivo del libro de texto. Cabe destacar que el papel del docente sigue siendo crucial: su actitud, su implicación y la manera en la que dinamiza el aula tienen sin duda, un impacto directo en la motivación del alumnado y en su disposición para aprender.

De este modo, una de las estrategias metodológicas que más potencial presenta en el área de lenguas extranjeras es la gamificación. Esta se define como una alternativa eficaz y motivadora, ya que introduce elementos lúdicos e innovadores que transforman el aula en un espacio mucho más atractivo, favoreciendo la implicación activa del estudiante. A través de distintas actividades interactivas, recursos visuales y situaciones comunicativas reales, los alumnos no

sólo aprenden inglés, sino que desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad o la resolución de problemas, desarrollando además las cuatro destrezas comunicativas.

Según el artículo de Musso y Ortega-Martín (2018), se considera esencial la necesidad de utilizar recursos innovadores y estrategias nuevas con las que los profesores aumenten el interés y la motivación de sus alumnos, mejorando su actitud hacia el aprendizaje del inglés.

Además, en el contexto educativo actual, el cual se caracteriza por la diversidad y la necesidad de responder a distintos estilos de aprendizaje, el uso del juego como recurso pedagógico permite una mayor inclusión y personalización de las actividades. Este tipo de enfoque puede suponer una oportunidad para implicarse de forma positiva en el aula sin que aquellos estudiantes que presenten una menor motivación o mayor dificultad se sientan excluidos.

Así pues, este Trabajo Fin de Grado pretende aportar una reflexión sobre cómo la gamificación puede ser una herramienta eficaz que aborde los retos actuales de la enseñanza del inglés. De esta forma, con el objetivo de elaborar un modelo adaptable a diferentes contextos, se propone una intervención didáctica para el tercer curso de la etapa de Educación Primaria.

En definitiva, mediante el análisis y la aplicación de estrategias innovadoras que respondan a los intereses del alumnado, se pretende enriquecer las experiencias de aprendizaje, fomentando la participación y el éxito de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Al mismo tiempo, este trabajo no solo sirve para ofrecer a los futuros docentes una base sobre la que evolucionar en su práctica diaria, sino que puede inspirar a otros profesionales y académicos a explorar nuevas formas de integrar la gamificación en otros ámbitos educativos.

3. OBJETIVOS DEL TRABAJO

El presente Trabajo Fin de Grado se organiza en torno a un marco teórico, una propuesta didáctica y un apartado de conclusiones. A continuación, se recogen los objetivos de cada una de estas partes.

En primer lugar, los objetivos referidos al marco teórico son:

- Comprender el concepto de gamificación, relacionando sus elementos principales con los distintos perfiles de jugadores en el contexto educativo.
- Analizar la aplicación de la gamificación en Educación Primaria.
- Profundizar sobre el uso de la gamificación como metodología innovadora en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Por otro lado, los objetivos referidos a la propuesta didáctica son:

- Diseñar una propuesta de intervención basada en actividades gamificadas para un aula de inglés de tercer curso de Educación Primaria.
- Describir las actividades de cada sesión, temporalizándolas, e indicando los recursos y lo que el alumnado debe realizar en cada momento.

Por último, los objetivos relacionados con las conclusiones del trabajo son:

- Reflexionar sobre la eficacia de la gamificación como estrategia metodológica en un aula de inglés de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Concepto de gamificación y diferencias con ABJ

El término gamificación proviene del inglés ‘gamification’, derivado de la palabra “game”, es decir, juego. Aunque en la lengua española no tiene una traducción oficial exacta, se ha sugerido el uso de “ludificación” como equivalente más cercano. No obstante, en el ámbito académico y educativo, se conserva ampliamente el anglicismo debido a su consolidación terminológica.

El concepto de la gamificación se ha definido desde diferentes perspectivas. Deterding et al. (2011) introdujeron una de las primeras definiciones académicas al describirla como “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos” (p. 17). Esta afirmación destaca que no se trata de crear juegos propiamente dichos, sino de trasladar diferentes dinámicas y mecánicas propias de estos hacia otros entornos, como el educativo.

Otros autores como Werbach & Hunter (2012) refuerzan esta definición, destacando su potencial motivador más allá del entretenimiento, orientado a fomentar la participación y el alcance de objetivos concretos.

No obstante, esta definición la contrasta la de Kapp (2012), ya que desde su perspectiva la gamificación no debe limitarse a mecánicas aisladas. Esta metodología tiene que comprenderse como una experiencia integral y coherente, en la que elementos como la narrativa, la motivación intrínseca y la participación resulten fundamentales, pues de lo contrario deriva en un enfoque superficial.

En el ámbito hispano, Foncubierta y Rodríguez (2014) definen la gamificación como una estrategia pedagógica en la que el docente incorpora elementos y dinámicas propias del juego al diseño de actividades educativas con el fin de mejorar la experiencia, diferenciándola de un juego cerrado a partir de un contenido curricular ya existente.

Otro de los estudios más destacados fue el de Perrotta et al. (2013), quienes señalan la inmersión como elemento esencial en la gamificación, ya que permite que el alumnado se involucre profundamente en la actividad, despertando su interés por aprender. Este enfoque promueve un aprendizaje mucho más profundo y significativo.

Como puente entre la definición y la aplicación educativa, Lee y Hammer (2011) conciben la gamificación como la integración de mecánicas, dinámicas e infraestructuras de juego que orientan la conducta del alumnado hacia metas pedagógicas concretas, funcionando como motor motivacional.

Para finalizar con este recorrido conceptual, el artículo de Ortiz-Colón et al. (2018) aporta una visión más sistemática de la gamificación en contextos educativos. Estos autores destacan incrementos en motivación, participación y aprendizaje activo, al tiempo que advierte de la necesidad de planificar cuidadosamente la propuesta, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje y las particularidades del grupo.

Asimismo, durante los últimos años, la educación ha incorporado enfoques innovadores que aprovechan el poder motivador que tiene el juego. Entre ellos, aparte de la gamificación, destaca el aprendizaje basado en juegos (ABJ). Aunque ambos buscan hacer más innovadora y atractiva la experiencia educativa, sus diferencias son clave para su aplicación.

A diferencia de la gamificación, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) utiliza juegos completos como herramienta pedagógica. En este caso, el contenido curricular se integra completamente en la dinámica del juego, favoreciendo la participación y el pensamiento crítico y facilitando el aprendizaje a través de la propia experiencia lúdica (Ayés, 2017).

Según Gee (2003), los juegos pueden ser potentes entornos de aprendizaje porque promueven la exploración, la toma de decisiones y la resolución de problemas en contextos significativos.

Un tercer enfoque relevante dentro del uso del juego con fines educativos, son los juegos serios (traducción del término inglés *Serious Games*). Abt (1970) los define como juegos con una finalidad educativa explícita y diseñados para que la diversión no sea su componente principal.

En la figura encontramos de una manera más gráfica las diferencias encontradas entre los tres conceptos.



Figura 1. *Diferencias entre Gamificación, y ABJ* (Fuente: Elaboración propia)

En definitiva, la gamificación se basa en utilizar las mecánicas, la estética y el pensamiento propios del juego para involucrar a las personas, motivar el aprendizaje y resolver problemas (Kapp, 2012).

4.1.1. Elementos de gamificación

La gamificación toma como base distintos elementos característicos del juego. Herranz (2013) identifica tres componentes clave en este enfoque: las dinámicas, las mecánicas y los elementos del juego.

- Dinámicas:* Se trata de aspectos generales que un sistema gamificado debe perseguir, ya que está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretender generar en el participante (Herranz, 2013). Además, son la manera en la que se activan y se llevan a cabo las mecánicas del juego. Según Borrás (2015, p.13), algunos ejemplos de dinámicas destacables son: restricciones del juego, emociones como la curiosidad y la competitividad o la progresión del juego.
- Mecánicas:* Consiste en un conjunto de reglas diseñadas para crear experiencias lúdicas, atractivas, capaces de generar compromiso y motivación en los usuarios al ofrecerles desafíos y una trayectoria que seguir, tanto en videojuegos como en otras aplicaciones (Cortizo, 2011).

3. *Componentes*: Son componentes específicos que se derivan de los elementos anteriores y que pueden adoptar formas y cantidades variadas, en función de la creatividad con la que se diseñe la experiencia de juego.

A continuación, se muestra una clasificación jerárquica de los elementos de la gamificación según Werbach y Hunter (2012), la cual distingue entre los tres componentes, mostrando algún ejemplo de cada uno.



Figura 2. *Jerarquía de los elementos de gamificación* (Fuente: Werbach & Hunter, 2012)

4.1.2. Tipos de jugadores

Uno de los aspectos que se consideran clave en el diseño de un proyecto gamificado es la empatía hacia el alumnado, lo que implica comprender en profundidad sus intereses, motivaciones y formas de interacción. Para ello, es fundamental realizar un análisis detallado del tipo de jugadores que participarán en la experiencia, ya que adaptar el diseño a sus perfiles permite una implicación mayor y un aprendizaje más eficaz.

Uno de los diseñadores de juegos más importantes, Jame Schell (2008), sugiere cinco cuestiones sobre los jugadores que nos debemos plantear a la hora de diseñar un sistema de gamificación:

- ¿Qué les gusta?
- ¿Qué no les gusta? ¿Por qué?
- ¿Qué esperan encontrar en un juego?
- Si yo estuviera en su sitio, ¿Qué querría encontrar en un juego?
- ¿Qué les va a gustar y qué no sobre mi juego?

Lograr un ambiente motivador resulta más complejo de lo que parece, ya que hay que tener en cuenta que existen muchas personalidades, y, en consecuencia, gustos diferentes. Por ello, existen numerosas herramientas y modelos creados en el ámbito de los videojuegos que nos ayudan a identificar distintos tipos de jugadores según sus motivaciones e intereses.

Una de las teorías más conocidas y utilizadas en el ámbito de la gamificación es la planteada por Richard Bartle (1996). Esta teoría llamada “Segmentación de los jugadores” clasifica cuatro perfiles diferentes de usuario en función de sus motivaciones y formas de interactuar dentro del juego: triunfadores, exploradores, socializadores y a si los.

De esta forma, se estima que el 80% de los jugadores corresponden al perfil de los socializadores y solo un 1% al de los asesinos. Este es un dato que cobra especial relevancia al diseñar entornos gamificados, ya que el hecho de incorporar dinámicas orientadas al perfil socializador es lo que permitiría conectar con gran parte del público. No obstante, es clave considerar las posibles diferencias individuales y adaptar el proceso a las características de cada estudiante. (Kumar y Herger, 2013)

Estos cuatro perfiles de jugadores, Bartle (1996) las define según dos variables:

- *Usuarios vs. Sistema*: Los socializadores y asesinos buscan interaccionar con otros jugadores, mientras que los exploradores y triunfadores prefieren interactuar con el entorno del juego.
- *Interacción vs. Acción*: Los asesinos y triunfadores tienden a actuar directamente sobre el sistema o los demás, mientras que los socializadores y exploradores priorizan la interacción mutua.

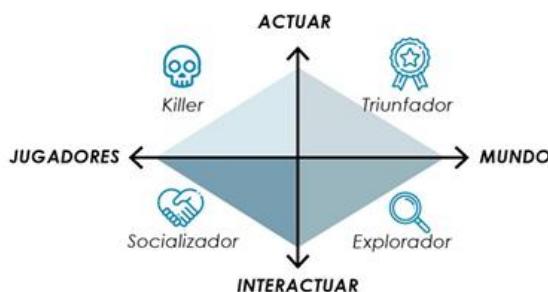


Figura 3. *Taxonomía de Bartle* (Bartle, 1996)

Al desarrollar este modelo de Bartle, se descubrió que para el caso de un sistema de gamificación resultaba no ser suficientemente preciso, aunque sí permite una aproximación

generalizada. Por ese motivo, Amy Jo Jim (2012) replanteó otra teoría llamada “segmentación basada en verbos”, la cual permite una comprensión más dinámica y adaptable al comportamiento del usuario, pudiendo señalar lo que hace cada jugador en todo el proceso. De esta forma, define cuatro verbos principales:

1. *Expresar*: se considera una evolución del perfil de “asesino” de Bartle, teniendo como objetivo resolver retos con éxito y conseguir una recompensa por ello, destacando por su creatividad. En una unidad gamificada, con el fin de retener a este tipo de jugadores se deberían introducir elementos como: personalización de avatares, herramientas de creación de contenido, chats, etc.
2. *Competir*: es similar al perfil de “triunfador” de Bartle, motivados por querer probar sus habilidades y progresar mediante ranking o medallas. En el contexto educativos se recomiendan utilizar diversos logros o premios por objetivos correctos.
3. *Explorar*: es igual al perfil “explorador” de Bartle ya que sienten atracción por los aspectos sociales, priorizándolo ante la propia estrategia del juego. A la hora de gamificar la experiencia es importante incluir narrativas profundas y retos que impliquen investigar.
4. *Colaborar*: es parecido al perfil de “triunfador” de Bartle porque buscan competir con otros jugadores. Para atraer a estos jugadores se sugiere llevar a cabo trabajos en equipo o misiones cooperativas, así como roles compartidos dentro del juego.

Como se ha comentado, existen numerosos modelos de tipología de jugadores que pueden servir de guía útil para el diseño de propuestas gamificadas. Sin embargo, nunca hay que tomarlos como definitivos o como verdades absolutas, sino como puntos de partida. En el caso de un aula de inglés en Educación Primaria, adaptar actividades a los diversos perfiles puede resultar complejo, pero fundamental para conseguir una experiencia motivadora y efectiva y con ello, un aprendizaje de la lengua extranjera mucho más dinámico.

4.2.La gamificación en Educación Primaria

En el ámbito de la Educación Primaria, se ha podido observar cómo los estudiantes en esta etapa educativa muestran una predisposición natural hacia el juego, lo que facilita su participación en actividades lúdicas. No obstante, estas propuestas deben ser cuidadosamente diseñadas para asegurar que no solo resulten atractivas, sino que también favorezcan el desarrollo de competencias clave y el cumplimiento de los objetivos pedagógicos.

Una preocupación recurrente en la literatura especializada es que, si no gestiona de manera adecuada, la gamificación puede fomentar una motivación extrínseca limitada al corto plazo, en la que los estudiantes estén más enfocados en obtener recompensas más que en involucrarse con el proceso de aprendizaje.

Por este motivo, es fundamental que el diseño de experiencias gamificadas sea inclusivo y sensible a la diversidad del alumnado, adaptándose a cualquier estilo de aprendizaje, niveles de habilidad y necesidades individuales. Personalizar estas actividades puede ser clave para implicar de forma significativa a todos los estudiantes, independientemente de sus intereses o de sus capacidades previas. Siguiendo este enfoque, el uso de herramientas tecnológicas como aplicaciones educativas basadas en juegos permite una mayor personalización y ofrece una retroalimentación efectiva e inmediata, lo que potencia aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Ulloa Menta et al., 2023)

Para saber cómo aplicar la gamificación en la educación, resulta efectivo un modelo de cinco pasos mostrado por Figueroa Flores (2015). Es un modelo tomado del trabajo de Huang and Soman (2013) que ofrece una guía práctica y estructura para diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas. A continuación, se muestran las cinco pautas clave de este enfoque:

- *Conocer al público al que nos dirigimos y el contexto educativo.* Antes de aplicar la gamificación, es esencial que el docente conozca a sus estudiantes: sus edades, intereses, habilidades, nivel de motivación y estilo de aprendizaje. En la etapa de Primaria, este paso es esencial para adaptar los elementos del juego a un entorno significativo y apropiado. Además, se debe analizar el contexto general del aula, incluyendo tanto el número de alumnos y alumnas como los recursos disponibles y las posibles barreras que puedan afectar al aprendizaje.
- *Definir objetivos de aprendizaje alcanzables.* Todo diseño gamificado debe partir de objetivos pedagógicos bien definidos. Estos deben incluir objetivos específicos y conductas observables. En el nivel de primaria, los objetivos tienen que estar alineados por el currículo y planteados de forma que pueden convertirse en retos dentro de un sistema gamificado. La claridad de objetivos también facilita el sistema de evaluación y mantiene el enfoque en el aprendizaje.
- *Estructurar la experiencia en niveles y etapas.* La gamificación se basa en dividir el proceso de aprendizaje en etapas progresivas que los estudiantes van superando como si fueran niveles de un videojuego. Esto ayuda a mantener la motivación, ya que los

logros pequeños refuerzan la autoestima y generan sensación de avance. Esta estructura debe ir de lo simple a lo complejo, permitiendo que los estudiantes dominen habilidades básicas antes de enfrentar desafíos mayores. En estos casos, es útil que los docentes identifiquen cuándo un alumno se queda atrás, para ajustar el ritmo o introducir incentivos adicionales.

- *Seleccionar y aplicar elementos de juego adecuados.* Una de las claves de la gamificación es el uso de elementos típicos de los juegos, como puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles, recompensas, misiones y avatares. Estos elementos deben usarse de forma estratégica para reforzar el comportamiento deseado. En educación primaria, estos recursos deben adaptarse para evitar la competitividad excesiva y fomentar la cooperación, el esfuerzo personal y la superación.
- *Usar tecnología y herramientas accesibles.* En el contexto de la Educación primaria, es importante aprovechar herramientas digitales adecuadas que integren elementos gamificados y permiten al docente hacer seguimiento del progreso de los estudiantes.

4.3. La gamificación en el aprendizaje del inglés y en la motivación

Actualmente, el aprendizaje de una lengua extranjera desde edades tempranas ha cobrado cada vez más relevancia en el ámbito educativo, impulsado por numerosos estudios e investigaciones que destacan entre otros aspectos, la habilidad innata de los niños para adquirir y manejar distintos sistemas lingüísticos. En este contexto, la gamificación se considera como una estrategia pedagógica eficaz para la enseñanza del inglés en edades tempranas. Al incorporar dinámicas lúdicas en el entorno educativo, se consigue captar la atención del alumnado, aumentando su motivación y fomentar una participación más activa.

Tras llevar a cabo una investigación sobre este tema he podido dar respuesta, a las siguientes cuestiones: ¿por qué es realmente tan importante aprender un idioma como el inglés desde una edad temprana? y ¿por qué la gamificación se considera una metodología efectiva para facilitar este proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma?

Krashen (1981) propuso una de las teorías más relevantes sobre la adquisición de una segunda lengua. En ella destaca la importancia de la exposición natural al idioma en contextos reales para favorecer una adquisición inconsciente y progresiva. A diferencia del aprendizaje explícito, centrado más en el estudio de reglas gramaticales y vocabulario, defendía que el uso del lenguaje en situaciones comunicativas auténticas resulta más eficaz.

Otro de los primeros autores que respaldó la idea de la adquisición de una lengua extranjera a una temprana edad fue Schumann (1975), quien propuso la hipótesis del umbral crítico. Esta hipótesis sugiere que los niños que comienzan con el aprendizaje de una segunda lengua antes de la pubertad tienen más posibilidades de alcanzar el nivel nativo de esa lengua.

La perspectiva cognitivista o interaccionista de Piaget (1936) y Vygotsky (1934), respectivamente, también se considera muy importante. Esta plantea que la adquisición del lenguaje se produce a través de la interacción social y la comunicación. Desde este enfoque, se considera que un buen dominio de la lengua materna, así como las competencias lingüísticas que este supone, pueden transferirse y facilitar el aprendizaje de una segunda lengua. Así pues, la incorporación temprana de una lengua extranjera favorece tanto el desarrollo cognitivo como la capacidad para reproducir sonidos no presentes en la lengua materna.

Lareki (2014) señala que, para adquirir una lengua como el inglés, es imprescindible decidir la metodología que vamos a utilizar, y para ello, es necesario definir los objetivos que queremos conseguir. Para ello, para poder adquirir el idioma a una edad temprana, los estudiantes deben implicarse de manera física y emocional para poder lograr el conocimiento de una lengua extranjera nueva para ellos, lo que supone también una nueva cultura, una nueva forma de pensar, de sentir y de actuar.

De esta forma, según Brown (2000), el aprendizaje de una segunda lengua conlleva tanto aspectos cognitivos como afectivos. Según este autor, si nos centramos en los factores afectivos, se encuentran diversas variables determinantes vinculadas a la personalidad tales como la autoestima, la inhibición, la extroversión, la disposición de asumir riesgos, la empatía y la motivación.

Son muchos estudios de diferentes autores los que concluyen que la motivación es una de las condiciones indispensables para que el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés sea efectivo, siendo, además, uno de los objetivos más importantes de la gamificación. Uno de los primeros modelos planteados sobre la importancia de este factor fue el modelo de Gardner & Lambert (1972), quien plantea que la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua depende principalmente de tres factores clave: la intensidad, el deseo de aprender y las actitudes hacia el idioma.

Según Dörnyei (1994) la motivación en el aprendizaje de un idioma se define como el intenso deseo de aprender, así como las actitudes positivas hacia ese aprendizaje. Para Palazón (2015)

si el alumno no tiene motivación, no aprenderá el contenido, lo que le hará fracasar la tarea educativa.

Lepper, M.R. (1988) en su obra ‘Cognition and Instruction’, distingue dos tipos de motivación:

- *La motivación extrínseca* es la que surge como respuesta a recompensas externas, como notas o premios.
- *La motivación intrínseca* proviene del propio interés del individuo por la tarea y su deseo de realizarla por placer o curiosidad. Las recompensas se centran en el proceso más que en los resultados finales de la actividad.

Al aplicar la gamificación en el aula de inglés, se combinan ambos tipos de motivación: ofrece recompensas externas como puntos o insignias, y también fomenta la implicación personal y el sentido de pertenencia, impulsando así, la motivación intrínseca del estudiante.

Reafirmando ahora la eficacia de la gamificación en la enseñanza del inglés, Chaves (2019) sostiene que esta metodología se ha convertido en una herramienta ampliamente utilizada en el ámbito educativo, pero especialmente en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Además, destaca que incorpora elementos y técnicas característicos del juego que pueden aprovecharse para hacer la enseñanza de idiomas más atractiva y motivadora, resultando especialmente eficaz en contextos donde el alumnado carece de una motivación intrínseca suficiente para aprender.

Según García et al. (2018), la implementación de programas basados en la gamificación ha demostrado mejorar de forma significativa el aprendizaje del inglés y aumentar la motivación del alumnado. Estos resultados respaldan el uso de la gamificación como una herramienta eficaz para potenciar tanto el rendimiento académico como la actitud positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma. Otros autores como Molina et al. (2021) declaran que la gamificación es una estrategia muy efectiva para favorecer el dominio de habilidades en el idioma inglés lo que impulsa su aprendizaje a través del juego.

Así pues, más adelante, se analizarán de forma específica las ventajas y desventajas que presenta la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, especialmente en contextos educativos con alumnado de edades tempranas.

4.3.1. Estrategias y recursos

Con el objetivo de implementar la gamificación en un aula de enseñanza de la lengua extranjera, es fundamental conocer algunas estrategias específicas utilizadas por muchos docentes y de las que se han obtenido resultados positivos. Nunan (2003), afirma que las estrategias son medios específicos a los que los estudiantes recurren para aprender o mejorar el idioma.

La estrategia mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados, convirtiéndose así, en una herramienta innovadora para los cursos de primaria. Según Virginia Gaitán (2013), algunas de las estrategias mecánicas más utilizadas en la gamificación son las siguientes:

- *Acumulación de puntos*: Consiste en asignar un valor numérico a ciertas acciones y estos puntos se van acumulando a medida que se completan dichas acciones. En contextos educativos, como una clase de inglés, los puntos pueden usarse para alcanzar metas específicas dentro de una dinámica gamificada.
- *Progresión por niveles*: Consiste en establecer una secuencia de niveles o etapas que el estudiante debe ir superando de forma progresiva. Cada nivel representa un desafío de mayor dificultad, lo que va motivando al alumno a irse superando de manera constante. En la clase de una lengua extranjera como el inglés cada nivel puede representar un tema gramatical, un grupo de vocabulario o incluso una habilidad.
- *Obtención de premios*: A medida que se logran ciertos logros reciben recompensas simbólicas o materiales, como insignias, diplomas o privilegios. Estas recompensas pueden estar ligadas al uso adecuado del idioma en situaciones comunicativas reales o a proyectos realizados en la clase.
- *Regalos*: Son premios que se entregan sin necesidad de acumulación de puntos. En una clase de inglés, pueden usarse para reforzar positivamente comportamientos como el uso espontáneo del inglés fuera de la clase, el respeto por el turno de palabra o ayuda a compañeros con más dificultad. Podrían ser elementos como pases para usar el diccionario o turnos extra para juegos.
- *Clasificaciones*: Organizan a los estudiantes en función de los puntos o los logros obtenidos. En el aprendizaje de una lengua extranjera, puede servir para mostrar el progreso de cada estudiante en vocabulario aprendido, fluidez oral o comportamiento en la clase. Es importante que estos rankings no generen competencia negativa, por lo

que se recomienda establecer varios tipos de clasificaciones (por esfuerzo, creatividad, etc.).

- *Desafíos*: Son competencias entre alumnos o grupos que implican alcanzar el mejor resultado en una tarea determinada. Pueden ser de rapidez, precisión o incluso creatividad. En inglés, los desafíos pueden tomar la forma de concursos de vocabulario, juegos de roles, creación de diálogos, etc. Estos retos refuerzan el aprendizaje de una forma dinámica.
- *Misiones o retos colaborativos*: Son propuestas más elaboradas que exigen cumplir con un objetivo concreto generalmente haciendo trabajos en equipo y resolviendo problemas. En el aula de inglés, estas misiones integran habilidades lingüísticas y fomentan la cooperación, la creatividad y el uso auténtico del idioma.

De esta forma, mediante el uso de herramientas gamificadas, los docentes tienen la posibilidad de aplicar estas estrategias, creando entornos de aprendizaje dinámicos. A continuación, se muestran recursos y herramientas utilizadas para gamificar de forma efectiva una clase de inglés de Educación Primaria:

Para la creación de contenido interactivo y experiencias inmersivas:

- *Genially y Canva*: Son dos aplicaciones que permiten crear o diseñar presentaciones, escape rooms o retos digitales, así como diferente material manipulativo. Favorecen la creatividad y el pensamiento crítico al aprender inglés mediante pistas, misiones y acertijos.

Para reforzar el vocabulario y estructuras gramaticales:

- *Flippity*: Permite crear flashcards, bingos o juegos de preguntas y respuestas. Es muy accesible y fácil de usar para el repaso de vocabulario y expresiones.
- *EducaPlay*: Ofrece cantidad de juegos como crucigramas, sopas de letras o mapas interactivos. Esta aplicación es muy útil para ampliar vocabulario o trabajar temas culturales. Su gran variedad estimula la atención y la memoria en contextos lúdicos.
- *Wordwall*: Es otra aplicación muy utilizada en el aprendizaje de un idioma como el inglés, ya que transforma contenidos gramaticales o de vocabulario en juegos como ruletas, tarjetas o preguntas con opciones y diferentes dibujos.

Para evaluar el aprendizaje y reforzar contenidos de forma lúdica:

- *Kahoot!*: Es una plataforma de concursos interactivos en tiempo real, ideal para repasar vocabulario o estructuras gramaticales. Su dinamismo y retroalimentación inmediata motivan al alumnado.
- *Plickers*: Es una herramienta motivadora de evaluación interactiva sin necesidad de dispositivos para el alumnado. Cada estudiante responde mostrando una tarjeta codificada que el docente escanea en su móvil. Es ideal para repasar contenidos en inglés de forma dinámica y visual.
- *Quizizz*: Permite crear cuestionarios con avatares, bonificaciones y rankings. Se adapta a distintos niveles y puede utilizarse en clase o desde casa. Es muy útil para reforzar los conocimientos del idioma de forma individual o tareas gamificadas de comprensión y vocabulario.
- *Juegos tradicionales*: Suelen ser muy conocidos por los alumnos y sirven para reforzar contenidos de todo tipo, incluyendo vocabulario o estructuras gramaticales del inglés. Basta con adaptarlos correctamente a lo que se pretende trabajar. Por ejemplo, es sencillo adaptar un juego de la oca, convirtiendo las casillas en pruebas o actividades. Pueden ser muy útiles para la expresión oral del alumnado.

Para organizar el aula y motivar al alumnado:

- *ClassDojo*: Permite crear una clase virtual donde cada alumno está representado por un avatar personalizado. Los estudiantes ganan puntos por su esfuerzo, conducta y participación. Estos puntos pueden canjearse por recompensas definidas por el docente.
- *Classcraft*: Convierte el aula en un juego de rol, donde los alumnos y alumnas ganan puntos por la conducta, la participación y logros. Fomenta la colaboración, la motivación y la gestión positiva del aula.

Para finalizar este apartado, cabe destacar la aportación de Werbach y Hunter (2012), que recomiendan rodearse de un equipo docente con distintas capacidades para encontrar las mejores herramientas de gamificación. Esto no significa que un solo docente no pueda crear un proyecto de gamificación en el área de inglés, sino que la intervención de entendidos puede ser beneficiosa: psicólogos, pedagogos, analistas, especialistas en nuevas tecnologías, etc.

4.3.2. Beneficios y limitaciones

Por un lado, tras el análisis de diversos estudios sobre los beneficios del uso de actividades gamificadas en la enseñanza del inglés, se han recopilado aquellas ventajas de la utilización de

la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma, que han demostrado ser más efectivas:

1. Fomenta una mayor motivación y compromiso en el aprendizaje del idioma, ya que la gamificación impulsa la participación del alumnado mediante entornos dinámicos y estimulantes. La incorporación de elementos como recompensas, misiones y rankings incentivan la permanencia en las actividades y elevan la motivación intrínseca (Gil-Quintana & Prieto Jurado, 2020).
2. Favorece el desarrollo de habilidades blandas, pues la gamificación estimula competencias esenciales como la cooperación, la comunicación efectiva, la resiliencia, la autorregulación emocional, la empatía y la capacidad para tomar decisiones.
3. Provoca una mayor interacción entre los alumnos y alumnas de la clase, lo cual es crucial para el desarrollo de competencias lingüísticas en inglés. Es fundamental la ayuda y la inclusión de los compañeros cuando se hacen actividades gamificadas comunes, aprendiendo en todo momento de los posibles errores y motivando a seguir intentándolo.
4. Promueve un aprendizaje significativo del idioma, al contextualizar los contenidos mediante narrativas o dinámicas lúdicas, facilitando así, una comprensión más profunda y una asimilación duradera de los conceptos. De esta forma, al ofrecer situaciones prácticas donde el alumno aplica el inglés en contextos cercanos a la realidad, se favorece una comprensión más profunda del significado y la utilidad del idioma.
5. Fomenta la autoevaluación y el aprendizaje autónomo del inglés mediante niveles, logros y retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes seguir su progreso y ajustar su desempeño. Además, las herramientas tecnológicas gamificadas modernizan la enseñanza, haciéndola más interactiva y acorde con los intereses de las generaciones actuales.
6. Diversos estudios indican que mejora la retención de información, incluyendo estructuras gramaticales y vocabulario, ya que el compromiso emocional y cognitivo que genera facilita que los estudiantes recuerden mejor los contenidos aprendidos.

Por otro lado, aunque la gamificación puede aportar múltiples beneficios para el aprendizaje de un idioma como el inglés, como cualquier otra metodología, también es importante conocer algunas de sus limitaciones, para asegurar una aplicación adecuada según el contexto y los estudiantes. Las más destacadas son:

1. Un diseño poco adecuado del proyecto de gamificación en el aula de inglés puede fomentar la dependencia de recompensas externas, lo que reduce la motivación intrínseca y el auténtico interés por el aprendizaje del idioma (Morales, 2024).
2. Especialmente en entornos rurales o vulnerables, la falta de acceso a dispositivos, conectividad o formación en las TIC, puede dificultar la implementación de estrategias gamificadas.
3. Cuando se da prioridad al componente lúdico por encima del contenido educativo, existe el riesgo de trivializar el aprendizaje y desviar el enfoque de los objetivos curriculares.
4. El desconocimiento o el temor ante un cambio metodológico hace también que algunos docentes se resistan a este enfoque a la hora de enseñar el inglés en las aulas. A esto se suma que una gamificación efectiva demanda una preparación cuidadosa y tiempo para su planificación.

En definitiva, la gamificación tiene el potencial de convertir el aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa para el estudiante. Sin embargo, su efectividad está condicionada por un diseño pedagógico adecuado, la actitud del docente y el contexto institucional. Es por esta razón, que se sugiere introducirla de forma progresiva, consciente y fundamentada en los principios de una pedagogía activa e inclusiva.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

En base al anterior marco teórico, se plantea una propuesta didáctica para la asignatura de inglés. Tiene como objetivo aplicar la gamificación en el ámbito educativo con la intención de conseguir una mayor motivación en el alumnado cuando aprenden una lengua extranjera.

5.1. Contexto de actuación

Para diseñar una propuesta didáctica efectiva es fundamental tener en cuenta el contexto educativo en el que se desarrolla con el fin de que la planificación sea coherente y adaptada a este contexto.

Esta propuesta ha sido diseñada y puesta en práctica en un centro de educación pública de línea 2 y cuenta con la etapa tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria. El colegio está situado en la ciudad de Valladolid, en un entorno cuyo nivel socioeconómico puede considerarse medio.

La intervención se realizó en el área de inglés en el segundo ciclo de Educación Primaria, específicamente en las dos clases del tercer curso de Educación Primaria, 3ºA y 3ºB. Cada una de estas clases cuenta con un total de 21 alumnos. En lo referente al nivel educativo específicamente en el área de inglés difiere bastante entre el alumnado, a pesar de compartir etapa y edad. El nivel general del grupo es medio, teniendo especial dificultad en la parte de comunicación y expresión oral del idioma.

En cuanto a la organización del aula, varió en función de las actividades propuestas, aunque en la mayoría de los casos el alumnado se agrupó por parejas o por pequeños equipos. Esta distribución del aula favorece el trabajo colaborativo, permitiendo así que los alumnos se ayuden entre sí y se enfrenten juntos a las posibles dificultades.

El centro dispone de numerosos recursos tecnológicos que han facilitado la implementación de dinámicas gamificadas. En cada aula hay una pizarra digital interactiva, conectada a internet, que permite el uso de recursos multimedia, juegos digitales, canciones y vídeos. Esta herramienta se ha considerado clave para crear una experiencia de aprendizaje del idioma más visual y participativa. Además, en algunas actividades, los estudiantes contaban con una pizarra blanca pequeña individual utilizada también en otras asignaturas, lo que ha permitido la implicación directa del alumnado en numerosas ocasiones, realizando actividades rápidas,

juegos de repaso y expresión escrita inmediata. Por otro lado, también se intenta fomentar la habilidad lectora de los estudiantes, ya que nuestros alumnos no están muy acostumbrados a leer en inglés.

El comportamiento general de ambos grupos es adecuado, aunque hay algunos alumnos con necesidades de atención más individualizada. En concreto, se detectaron casos de dificultades de concentración, frustración ante el error y baja tolerancia a la frustración, lo cual se ha tenido en cuenta al seleccionar las dinámicas lúdicas para evitar situaciones de estrés o conflicto. Este contexto hace especialmente pertinente el enfoque gamificado, ya que permite reforzar la motivación, favorecer la inclusión y ofrecer oportunidades para que todos los alumnos participen activamente en su proceso de aprendizaje de esta lengua extranjera, sin centrarse únicamente en el logro o la competición.

Por lo tanto, la propuesta nace con la intención de transformar el aula de inglés en un entorno dinámico, motivador y estimulante, en el que el juego actúe como motor para el aprendizaje y el desarrollo personal de los estudiantes, adaptándose a sus características y necesidades.

5.2. Justificación curricular

Esta propuesta didáctica se ha diseñado conforme a la normativa educativa vigente en Castilla y León para el curso 2024-2025. Se fundamenta en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE), así como en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que *establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria a nivel estatal*.

Asimismo, esta propuesta adapta el currículo establecido en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se *establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla y León*, el cual recoge los objetivos, competencias clave, contenidos y criterios de evaluación para todos los ciclos del área de Lengua Extranjera Inglés.

El enfoque de la propuesta se centra en la gamificación como estrategia metodológica innovadora en el aprendizaje del inglés, respondiendo no solo a las demandas de motivación del alumnado, sino también a su desarrollo competencial en un entorno que favorece la adquisición de la competencia comunicativa en inglés.

Por tanto, mi propuesta de intervención no solo cumple con la ordenación curricular oficial, sino que también se adecúa a las necesidades educativas actuales y a los retos de una sociedad donde el dominio del inglés y las metodologías innovadoras como la gamificación son elementos claves para el desarrollo del alumnado.

5.2.1. Competencias clave

Durante la propuesta didáctica, se fomentan diversas competencias clave definidas en el currículo vigente:

- *Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)*: Se trabaja mediante la comprensión y producción de textos orales y escritos en inglés, favoreciendo la interacción en contextos reales.
- *Competencia plurilingüe (CP)*: A través de dinámicas lúdicas, el alumnado accede a registros y estructuras del inglés, desarrollando una actitud abierta hacia nuevas culturas.
- *Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)*: Las actividades cooperativas y gamificadas fomentan la autorregulación, la motivación el trabajo en equipo.

5.2.2. Competencias específicas

A partir de las competencias clave anteriores, se concretan las siguientes competencias específicas para el área del inglés en las cuales se basa esta propuesta, todas ellas extraídas directamente del DECRETO 38/2022:

1. *Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.*
2. *Expresar textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.*

3. *Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.*
4. *Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos, acogiendo la diversidad cognitiva, social y cultural para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.*
5. *Reconocer y usar los repertorios lingüísticos personales entre distintas lenguas, reflexionando sobre su funcionamiento e identificando las estrategias y conocimientos propios, respetando siempre la diversidad cognitiva, social y cultural, para mejorar la respuesta a necesidades comunicativas concretas en situaciones conocidas.*

5.2.3. Contenidos

En cuanto a los contenidos, haciendo referencia al tercer curso de Lengua Extranjera Inglés de Educación Primaria, se han seleccionado de nuevo a través del currículo actual, los que están directamente relacionados con la propuesta didáctica diseñada, la cual trata principalmente el tema de horas y rutinas en inglés:

A. Comunicación.

- Estrategias básicas y elementales de uso común para la comprensión y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas básicas de uso común adecuadas al ámbito y al contexto:
 - describir rutinas diarias: *She gets up at 8 o’clock...*
 - pedir e intercambiar información sobre cuestiones cotidianas: *Does he work at night? Yes, he does/ No, he doesn’t*
 - expresar el tiempo: *What time is it? It is...*
 - utilización de lenguaje en el aula
- Unidades lingüísticas básicas de uso común y significados asociados a dichas estructuras, tales como el tiempo verbal, la afirmación, la exclamación, la negación o la interrogación.
- Léxico básico de interés para el alumnado relacionado con las relaciones interpersonales cercanas, los meses o las estaciones.
- Funciones comunicativas generales asociadas a estos patrones: canciones.

B. Plurilingüismo.

- Léxico y expresiones elementales y simples para comprender enunciados sobre la comunicación, la lengua y el aprendizaje (metalenguaje).

5.2.4. Criterios de evaluación

Con el fin de valorar el aprendizaje de los contenidos y el desarrollo de las competencias previamente mencionadas, se definen los siguientes criterios de evaluación relacionados con la propuesta gamificada:

1.1. Reconocer e interpretar el sentido global y la información esencial, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal, necesidades, intereses y próximos a su experiencia a través de distintos soportes.

2.1 Expresar oralmente frases cortas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación.

2.2 Redactar, de forma guiada, textos muy breves y sencillos, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a partir de modelos y a través de herramientas analógicas y digitales, usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal para el alumnado

3.1 Participar, de forma guiada, en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia, preparadas previamente, a través de diversos soportes, apoyándose en recursos tales como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y mostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital.

3.2 Seleccionar y utilizar, de forma guiada, estrategias elementales para saludar, despedirse y presentarse; expresar mensajes breves; y contestar preguntas sencillas, respondiendo a las necesidades comunicativas que surjan en situaciones y contextos próximos a su entorno.

4.2 Reconocer, de forma guiada, estrategias muy elementales que faciliten la comprensión y expresión de información y la comunicación, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

5.2. Utilizar, de forma guiada, conocimientos y estrategias de mejora de su capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera, apoyándose en el grupo y en soportes analógicos y digitales.

5.3.Toma de decisiones

La presente propuesta de intervención se fundamenta en una aventura dinámica llamada “Perrock Holmes and The Secret Treasure”, en la que el alumnado debe superar retos y diferentes actividades cooperativas a lo largo de varias sesiones con el fin de ayudar al protagonista a encontrar un tesoro escondido. Es una propuesta realizada desde el principio de una manera gamificada, tratando así de ofrecer una experiencia de aprendizaje motivadora y contextualizada para el alumnado de 3º de Primaria, integrando en todo momento los contenidos curriculares de la unidad sobre las rutinas diarias, utilizando como hilo conductor una narrativa atractiva y cercana.

En primer lugar, cabe señalar que uno de los pilares fundamentales en los que se sustenta esta propuesta didáctica es en la definición de gamificación de Kapp (2012), expuesta previamente en el marco teórico. El autor apoyaba la idea de que este enfoque no debe limitarse al uso aislado de mecánicas lúdicas, sino que debe integrarse como una experiencia completa y coherente. Por esta razón, el diseño del proyecto integra de forma intencionada elementos como la narrativa, los desafíos progresivos y los sistemas de recompensa, no como simples recursos motivadores, sino como una estructura que fomenta la implicación real del alumnado. A lo largo de las seis sesiones propuestas, los estudiantes asumen el rol de “detectives” que ayudan al protagonista a encontrar el tesoro, viviendo una experiencia significativa y participativa.

Asimismo, el diseño por etapas y misiones de esta unidad gamificada en inglés responde al modelo propuesto por Figueoraa Flores (2015), que plantea dividir el proceso de aprendizaje en niveles con metas claras, desafiantes pero alcanzables, como en un videojuego. En mi propuesta, cada fase de la historia representa un nivel dentro de la aventura.

La ambientación narrativa de la propuesta didáctica también conecta con otra de las teorías comentadas en el proceso de enseñanza del inglés: la teoría de adquisición de segundas lenguas

de Krashen (1981), quien defiende la importancia de la exposición significativa y natural del idioma. A través del juego, el alumnado se ve inmerso en situaciones comunicativas auténticas, donde el uso del inglés tiene una función real dentro de la historia. La narrativa de Perrock Holmes permite reducir el filtro afectivo, uno de los factores señalados por el autor como clave para favorecer la adquisición del inglés.

Por otro lado, el diseño de la unidad sitúa también la motivación como eje central, tal y como se ha visto que plantean autores como Gardner y Lambert (1972) y Dörnyei (1994). A lo largo de la aventura, se fomenta tanto la motivación extrínseca, cuando el alumnado recibe recompensas como las monedas, y la motivación intrínseca mediante la resolución de retos y la implicación emocional y directa en la historia.

Por último, es importante señalar que, en mi propuesta didáctica, he utilizado la herramienta Prezi para diseñar el hilo conductor y los escenarios donde se presentan los desafíos, personajes, metas y recompensas de forma visual e interactiva. Para la creación de muchas actividades de gamificación, empleé de forma repetida la aplicación de Canva, desarrollando numerosos materiales e imágenes relacionadas con el tema de “Rutinas y Horas”. Estas actividades permitieron facilitar el aprendizaje del vocabulario y estructuras clave a través del juego y la repetición contextual, en lugar de la memorización tradicional. Para llevar a cabo algunas de estas actividades se aplica el enfoque por tareas, que permite al alumnado usar el idioma de forma práctica y significativa, aspecto clave dentro de la gamificación.

5.4. Descripción de la propuesta de intervención

“Perrock Holmes and The Secret Treasure” es una propuesta didáctica que se ha diseñado para trabajar los contenidos de “Routines and Time” a través de una narrativa dinámica y motivadora protagonizada por el famoso perro detective Perrock Holmes, personaje apreciado por los estudiantes del centro. En esta aventura, los alumnos se convierten en detectives secretos que deben ayudar a Perrock y a sus amigos a encontrar un tesoro escondido, superando para ello distintos retos a lo largo de varias sesiones.

Esta propuesta gamificada está formada por seis sesiones de 60 minutos cada una, desarrolladas casi todas en el aula habitual. Cada sesión se estructura a través de varias dinámicas bien diferenciadas, apoyando el enfoque por tareas., ya que las actividades siempre utilizan el idioma como medio para lograr un objetivo concreto.

- *Calentamiento*: Suele consistir en un juego para repasar contenidos anteriores o fomentar el uso del inglés desde el principio.
- *Introducción*: Sirve para contextualizar el reto del día y activar conocimientos previos. En la propuesta, se presenta esta dinámica recordando que tienen que conseguir la siguiente moneda del mapa del tesoro para ayudar a Perrock Holmes.
- *Actividad principal*: Trabajan el contenido central de la sesión mediante juegos, actividades cooperativas o tareas comunicativas.
- *Refuerzo*: Consolida lo aprendido de forma lúdica.
- *Cierre*: Es común a todas las sesiones y consiste en abrir un sobre secreto con una ‘misión secreta’ relacionada con los contenidos trabajados, que tendrán que resolver todos juntos.

Asimismo, para mejorar el comportamiento del grupo desde el principio, es importante establecer algunas rutinas de aula basadas en la metodología de la gamificación. Todas ellas están inspiradas en la colección de libros de Perrock Holmes:

1. “*Speaking record*” (Anexo 1): Cada día, al inicio de la clase presionaremos el botón del cronómetro y a partir de ese momento, solo podremos hablar en inglés. Al finalizar la sesión, se escribirán los minutos que hemos pasado hablando únicamente inglés.
2. *Carnés de "mission detectives"* (Anexo 2): Al principio de cada sesión, se seleccionarán de forma aleatoria tres alumnos que asumirán el rol de detectives principales de la misión, obteniendo cada uno un carnet que se colgarán en el cuello durante la clase. Para ello, se extraerán tres palos con nombres de un bote, evitando repetir alguno si ya ha salido en misiones anteriores. Estos estudiantes tendrán tareas especiales: escribir la fecha en la pizarra en inglés y colocar la moneda en el mapa del tesoro gigante, situado en una de las paredes del aula.
3. *Mapa del tesoro* (Anexo 3): Al final de cada sesión, abrirán el sobre secreto con un reto para resolver. Cuando lo resuelvan entre todos, obtendrán la moneda que podrá pegar cada uno en su propio ‘mapa del tesoro’, además de pegar una moneda grande en el mapa principal de la clase.

5.4.1. Sesión 1

La sesión arranca con una presentación-cómic en Prezi (Anexo 4) que introduce a Perrock Holmes y su misión: hallar un cofre del tesoro. Los personajes explican que, para lograrlo, los

alumnos, convertidos en detectives, deberán ganar monedas tras superar distintos retos y pegarlas en un mapa. En solo diez minutos se genera un clima de aventura y motivación al mismo tiempo que se contextualiza el aprendizaje de inglés.

Antes de comenzar las actividades, se elegirán tres detectives del día de manera aleatoria sacando tres palos de madera decorados con los nombres de cada estudiante de la clase, que habrá introducidos en un bote. Se les repartirá un carné de detective a cada uno siendo uno de ellos el encargado de escribir la fecha en inglés en la pizarra.

A continuación, y como actividad de calentamiento, los alumnos y alumnas se levantan y cantan una canción sobre rutinas diarias reproducida desde YouTube. A través del movimiento y la música, se reactivan conocimientos previos y van relacionando ciertos patrones sonores con nuevo vocabulario. Esta fase dura unos 5 minutos y sirve para poner en marcha la sesión de forma energética.

A continuación, se repasan las rutinas aprendidas mediante tarjetas de vocabulario que los alumnos deben repetir cada vez más rápido, reforzando así su fluidez oral. Después, se realiza un dinámico juego de Pictionary: el docente elige al azar a un alumno usando un bote con palos con sus nombres. El estudiante seleccionado escoge una tarjeta de rutina diaria y la dibuja en la pizarra. El primero en adivinarla en inglés se convierte en el siguiente dibujante. Esta dinámica mantiene la motivación, fomenta la participación y consolida el vocabulario de forma lúdica. Esta actividad dura 15 minutos.

Más tarde, con el objetivo de introducir las estructuras simples relacionadas con la hora, se proyecta una canción de 5 minutos sobre cómo decir la hora en inglés. Al mismo tiempo, se utiliza el reloj manipulativo del aula para mostrar ejemplos de expresiones como “o’clock” o “half past”. De esta forma, los alumnos repiten las expresiones mientras las asocian a las manecillas del reloj, comenzando así la familiarización con el tiempo.

Como actividad de refuerzo, deberán completar una ficha con tan solo seis relojes. De forma individual, deben dibujar las manecillas de los relojes según la hora indicada. Aunque esta actividad no sea de gamificación, mantiene el hilo conductor innovador y sirve para afianzar las dos expresiones de las horas que se utilizarán durante todo el resto de las sesiones. Asimismo, con el fin de aplicar un recurso de gamificación más y que por tanto aumente la motivación de nuestros detectives cuando realicen la actividad, se proyectará en la pizarra

digital un temporizador con una bomba animada. Cuando esta explote, se acabará el tiempo del ejercicio. Este recurso será utilizado en muchas de las actividades. (Anexo 5)

Para cerrar la sesión (5 min), los “Detectives del Día” abren el primer sobre secreto. Dentro encuentran un gran reloj de papel con una hora dibujada y, con la ayuda de la clase, deben identificarla: “*¿A qué hora desayuna Perrock Holmes?*”. Al acertar, ganan la primera moneda y la colocan en el mapa del tesoro.

5.4.2. Sesión 2

La sesión comienza con una breve activación de 5 minutos donde se recuerda el objetivo principal de la unidad: conseguir una nueva moneda para avanzar en el mapa del tesoro de Perrock Holmes. Los alumnos, emocionados, retoman su rol de detectives y se preparan para las nuevas misiones. Esta introducción de la sesión se hará mediante una diapositiva de Prezi donde se mostrará claramente la segunda moneda que podrán conseguir al finalizar la sesión.

Después de haber repartido los carnés de detectives especiales del día y de que uno de ellos haya escrito la fecha en la pizarra como rutina inicial, darán comienzo las actividades de esta segunda sesión. Como actividad inicial de calentamiento, juegan a “Roll the Perrock Holmes dice”, un reto en el que combinan una hora obtenida al azar con una rutina para construir frases completas como “*I go to school at nine o’clock*”. Para saber la hora exacta de cada rutina, tendrán que lanzar un dado de goma espuma y elegir una carta con una letra determinada. El número y la letra que salgan, corresponderán con un reloj en concreto proyectado sobre la pantalla (Anexo 6). La temporalización de la actividad será de 10 minutos, resultando así dinámica y motivadora, ya que permite practicar estructuras de forma lúdica, sin necesidad de extenderla en exceso para mantener el ritmo ágil de la sesión.

A continuación, se introducirá el nuevo contenido de la sesión sobre los momentos del día. Para trabajarlos, por parejas, realizan una actividad principal gamificada de la sesión llamada “Stick the routine!”, en la que deben clasificar acciones diarias según el momento del día (morning, afternoon, evening, night). Usan una ruleta digital creada con WordWall para obtener las rutinas, lo que aporta dinamismo e interacción. Se les dará una ficha dividida con 4 momentos del día diferentes y, por cada rutina que vaya saliendo, deberán clasificarla en uno de los momentos del día correspondiente. Por cada respuesta acertada ganan 10 puntos.

Una vez que hayan aprendido este vocabulario sobre los momentos del día en la actividad anterior, llega la hora de reforzarlo mediante un juego. La clase se colocará por proyectos, dividiéndola en equipos de 4 o 5 alumnos. Cada equipo recibe un camino del día dividido en cuatro tramos: mañana, mediodía, tarde y noche. En cada tramo hay casillas vacías que completarán con la rutina correcta. Para saber qué rutina tienen que colocar, el docente hará gestos que correspondan a una de ellas. Si el equipo responde correctamente con la frase completa, avanza una casilla en el tramo correspondiente. De esta forma, se practican las rutinas diarias con las estructuras aprendidas de los momentos del día como “in the morning, in the afternoon...”. Esta actividad dura 15 minutos.

La sesión finaliza con el momento más esperado: el segundo sobre secreto. Uno de los alumnos elegido anteriormente como detective del día, debe responder una pregunta sobre las rutinas de Perrock Holmes, proyectando una imagen de la rutina y de la hora en la pizarra. Puede solicitar ayuda del resto del grupo y, cuando den con la respuesta correcta, obtendrán con ilusión su segunda recompensa, es decir, la moneda número 2 para el mapa del tesoro, reforzando así el componente gamificado de la unidad. Opcionalmente, si el tiempo lo permite, se cierra con un juego digital en Wordwall que repasa las rutinas y los momentos del día, manteniendo la motivación alta hasta el final de la clase.

5.4.3. Sesión 3

Esta sesión arranca retomando la narrativa de la unidad didáctica. De nuevo, convertidos en detectives, deben resolver una serie de desafíos lingüísticos con el fin de conseguir la tercera moneda del mapa del tesoro de Perrock Holmes. Como en sesiones anteriores, se comienza repartiendo los carnés de detectives especiales a tres alumnos que no hayan sido seleccionados previamente y uno de ellos escribe la fecha en la pizarra.

La primera actividad gamificada, se llama “Crazy Words” y funciona como calentamiento inicial. Por parejas, los estudiantes reciben una plantilla circular con muchas palabras de vocabulario aprendidas durante el curso mezcladas. En la pantalla, una ruleta creada por WordWall elige una categoría (por ejemplo, “food” o “routines”). Los alumnos deben encontrar al menos 2 palabras de esa categoría y escribir en su pizarra blanca individual una expresión gramatical aprendida durante el curso. Se les dará un ejemplo de una frase sencilla por cada categoría (por ejemplo: *She likes tomatoes*). Dura aproximadamente 15 minutos.

A continuación, se introducen los nuevos contenidos gramaticales que aprenderán en esta sesión, centrados en el uso correcto de la tercera persona del singular en presente simple, aplicado a las expresiones verbales relacionadas con las rutinas diarias. Para afianzarlo, se juega a “Up or Down?”, una dinámica oral de movimiento en la que deben decidir si una frase está bien o mal formulada en tercera persona. Si es correcta, permanecen sentados y si hay algún error, se levantan.

Para desarrollar la producción escrita, los alumnos completarán cómics protagonizados por nuevos personajes ficticios vinculados al universo de Perrock Holmes, inspirados en el popular juego *Among Us* (Captain Banana y Mister Pancake). A través de viñetas ilustradas, reforzarán la construcción de frases en tercera persona del singular, escribiendo las rutinas correspondientes de los personajes presentados. La sesión finaliza con la apertura del tercer sobre secreto y la obtención de la tercera moneda del mapa. El reto de esta sesión será adivinar una frase sobre la rutina de Perrock Holmes mediante un ahorcado cooperativo.

5.4.4. Sesión 4

La sesión arranca con el calentamiento “Perrock Holmes says... Human Time Train” (15 min). Cada alumno recibe un reloj de cartulina con una hora; por el reverso escribe la expresión correspondiente. Luego forman un tren humano ordenado cronológicamente y siguen órdenes tipo “Perrock says... seven o’clock”, combinando movimiento y repaso lúdico de las horas vistas en clases anteriores.

A continuación, por parejas, los estudiantes juegan a la actividad gamificada conocida como “Who is Who?”, un juego de deducción en el que deben adivinar qué personaje ha pensado el compañero, haciendo preguntas con la estructura “Does he/she...?”. Los personajes de la actividad serán Perrock Holmes y sus amigos, siguiendo el hilo conductor de la propuesta. Este juego refuerza la interacción oral y el uso de expresiones de preguntas con verbos de rutina. Jugarán durante 10 minutos aproximadamente (Anexo 7).

Posteriormente, de forma individual, cada alumno participa en la actividad “Create your Own Character”, en la que inventan un nuevo personaje que ayude a Perrock Holmes a resolver sus misiones. Deben dibujarlo, ponerle un nombre divertido en inglés y escribir tres frases en tercera persona describiendo sus “rutinas locas”, es decir, rutinas inusuales como por ejemplo “He goes to school at eleven o’clock at night”. Para esta actividad se activará el cronómetro “bomba” con 15 minutos.

La sesión concluye con una partida de Bingo sobre expresiones aprendidas de tiempo y de rutinas. La recompensa para quien consiga el bingo, serán unas pegatinas de nuestro protagonista, el perro detective. Finalmente, el detective del día, seleccionado al principio de la sesión abrirá el cuarto sobre secreto y resolverá la cuarta misión: hacer una rutina con gestos, la cual el resto de los compañeros debe adivinar. Cuando la adivinen, habrán desbloqueado la cuarta moneda del mapa del tesoro.

5.4.5. Sesión 5

La quinta sesión comienza con el juego “Who is the Impostor?”, en el que los alumnos reciben dos tarjetas con el dibujo y el nombre de los personajes *Among Us* desbloqueados en la sesión 3. Proyectada en la pizarra digital, observarán con imágenes las rutinas diarias que realiza cada personaje. El objetivo es que levanten la tarjeta del personaje que corresponda, según la rutina escuchada. La segunda parte del juego será dividir a la clase en dos grandes equipos, asumiendo una mitad el rol de uno de los personajes (Captain Banana) y la otra mitad el otro (Mister Pancake). Ahora, por cada rutina que vaya expresando el docente de forma oral, la mitad a la que corresponda esta rutina tiene que levantar las manos. Se irán eliminando aquellos alumnos que cometan errores, hasta conseguir un personaje ganador. Durará 15 minutos (Anexo 8).

A continuación, se lleva a cabo la actividad en parejas “Messenger Dictation” (15 min), un dictado cooperativo y gamificado en el que un alumno dicta las frases proyectadas en la pantalla mientras el otro las escribe sin verla. Según su seguridad, las escriben en una zona de la hoja con carita sonriente o triste, permitiendo así la autoevaluación. La dinámica estimula la escucha activa y la escritura precisa de forma lúdica y participativa.

Después, los estudiantes realizan una actividad final de la propuesta llamada “My Saturday Routine Flipbook”, aplicando el vocabulario y las estructuras vistas en toda la unidad para escribir y dibujar su rutina del sábado de forma personalizada. Lo harán en 20 minutos.

Para finalizar la sesión, el “Detective Especial de la Misión” abre el quinto sobre secreto, que contiene un reto basado en el juego del “teléfono estropeado”. La clase se divide en tres equipos y deben transmitir una frase en inglés relacionada con Perrock Holmes. Si alguno consigue reproducirla correctamente o similar, obtienen la quinta moneda del mapa del tesoro, cerrando la sesión con éxito.

5.4.6. Sesión 6

La sexta y última sesión se presenta como el desenlace de la aventura gamificada: conseguir la sexta moneda y abrir el cofre del tesoro. Para ello, completarán algunas actividades y juegos basados en la gamificación donde podrán repasar todos los contenidos aprendidos durante la propuesta didáctica.

Primero, completarán cada uno un comeculos ya doblado, con expresiones de rutinas y horas distintas. Luego, en parejas, jugarán oralmente, practicando preguntas y respuestas en inglés. Esta actividad tendrá una duración aproximada de 15 minutos.

La segunda actividad de repaso gamificada se llama “Cloud Mission”, la cual se realizará en otra aula del centro que se encuentre vacía. Esta nueva aula se transformará en una gymcana: los equipos buscan y clasifican palabras y expresiones gramaticales pegadas en diferentes zonas del aula y las clasifican en cuatro “nubes” temáticas, depositándolas en cajas correspondientes. Ganan puntos mientras consolidan sus conocimientos.

El siguiente juego se llama “Mission Moo”, equivalente al juego conocido como “La patata caliente”. Sentados en un círculo, los alumnos se pasan el nuevo personaje desbloqueado de la historia de Perrock Holmes: un peluche de una vaca llamada *Detective Moo*. Cada uno repite la expresión anterior en tercera persona y añade la suya (Por ejemplo: “*Marta Brushes her teeth at eight o'clock and I go to bed at half past nine*”). La cadena crece y la velocidad aumenta, reforzando la memoria y la pronunciación de forma divertida.

En el reto final, se pasan la vaca mientras el docente nombra categorías. Si el último que reciba la vaca contesta correctamente, ganan por fin la sexta moneda del mapa y, por ende, abren por fin el cofre del tesoro en el que, entre otros regalos, conseguirán carnés de detectives profesionales personalizados (“Special super detective card”).

6. CONCLUSIONES

Este Trabajo Fin de Grado pone de manifiesto que la incorporación de dinámicas gamificadas en el área de Inglés de Educación Primaria dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje e incrementa tanto la motivación como el interés del alumnado por la lengua extranjera. Tras realizar una revisión teórica que fundamenta el potencial motivador de la gamificación se diseñó e implementó una propuesta de intervención de seis sesiones en el aula de inglés, basada en un hilo conductor innovador, incluyendo retos progresivos, narrativa y recompensas. Los resultados de esta propuesta evidencian un aumento significativo de la participación, motivación y el uso del inglés, lo que mejora la competencia comunicativa. En definitiva, la gamificación se consolida como un motor de aprendizaje significativo que el docente debe integrar en su práctica diaria.

Así pues, las principales conclusiones extraídas de este TFG son:

- La gamificación constituye un enfoque innovador capaz de transformar una clase tradicional en una experiencia interactiva y centrada plenamente en el alumno, favoreciendo así, la curiosidad y el pensamiento creativo.
- Se comprueba una mejora clara en la motivación y el compromiso del alumnado en la realización de tareas, reflejada en su participación voluntaria y en el uso del inglés con verdadero interés por comunicarse.
- El diseño de propuestas didácticas gamificadas facilita la práctica contextualizada de vocabulario y estructuras gramaticales del inglés en la educación, reforzando así, la competencia lingüística de la lengua extranjera sin elevar la ansiedad o la dificultad.
- Diseñar materiales propios y adaptar recursos digitales exige un tiempo de dedicación extra, pero genera experiencias memorables y refuerza habilidades transversales como la creatividad o la resolución de problemas.
- Como conclusión final, para evitar posibles complicaciones en la aplicación de esta metodología en la enseñanza del inglés, resulta fundamental una formación docente adecuada que permita diseñar propuestas gamificadas eficaces y alineadas con los objetivos educativos.

7. REFERENCIAS

- Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. University press of America.
- Ayés, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 7-15.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD reaserch*, 1(1), 19.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de Gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Brown, H. D. (2000). Personality Factors. En H.Brown, *Principles of Language Learning and Teaching. Fourth Edition* (pág. 142-156). Pearson Education
- Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Cortizo, J. (2011). *Gamificación y aprendizaje experiencial*. Congreso Internacional de Educación y Tecnología.
- Deterding, S. (2011). Situated motivational affordances of game elements: A conceptual model. In *Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts, a workshop at CHI*.
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and motivating in the foreign language classroom. *The Modern Language Journal*, 78(3), 273-284.
- Foncubierta, J.M (2014). *Gamificación y aprendizaje de segundas lenguas*.
- Figueroa Flores, J. F. (2015). Designing Gamified Learning Experiences: A Model in Five Steps. *Journal of Educational Technology Developement and Exchange*, 8(2), 1-20
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. E-ducativa Blog.
- Gardner, R. C. & Lambert, W. E. (1972): *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Rowley, MA: Newbury House.

García, J., Pérez, L., López, M. & Ruiz, A. (2018). Gamificación y aprendizaje del inglés en Primaria. *Revista de Innovación Educativa*, 12(2), 45-60.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

Gil-Quintana, J. & Prieto Jurado, M. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123.

Herranz, E. (2013) Gamification, I Feria Informática. Universidad Carlos III Madrid España. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*. 3(2). 397-403.

Jordan, K. (2014). Initial trends in enrolment and completion of massive open online courses. *The International Journal of Game-Based Learning*, 15(1). <https://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1651>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of Learning and Instruction: Game based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kim, J. (2012, Septiembre). Social engagement: Who's playing? How do they like to engage. Krashen, S. (1981). *Second language acquisition*. *Second Language Learning*, 3(7), 19-39.

Lareki, A. (2014). Metodologías tempranas para la adquisición del inglés. *Journal of Early Language Education*, 6(1), 25-38.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.

Lepper, M.R. (1988). Motivational Considerations in the Study of Instruction. *Cognition and Instruction*, 5(4), 289-309.

Nunan, D. (2005). *Practical English Language Teaching*. McGraw-Hill.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, R. & Aguilar, R. (2018). Gamificación y motivación en el aula. *Comunicar*, 26(55), 31-40

Palazón, M. (2015) *Motivación y fracaso escolar: implicaciones didácticas*. Editorial UOC.

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013) Game-based learning: Latest evidence and future directions. *Slough: NFER*.

Richard, J. C. & Rodgers, T. S. (1997). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.

Schumann, J. H. (1975). Affective factors and the problem of age in second language acquisition. *Language learning*, 25(2), 209-235.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Schell Games.

Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press.

8. ANEXOS

8.1.Tabla general de la propuesta didáctica: resumen de actividades

Learning Situation: 'PERROCK HOLMES AND THE SECRET TREASURE'		
This gamified unit is designed as an adventure featuring characters from the famous children book <i>Perrock Holmes</i> . In each session, students must complete missions to earn coins, which they then place on a magical treasure map. This map will ultimately lead <i>Perrock Holmes</i> and his friends to the final treasure chest. Throughout the unit, students engage with content related to daily routines, telling the time, and simple communicative structures in English. The experience combines gamified activities, cooperative games, hands-on activities, and both oral and written language production, making learning dynamic and interactive.		
SUMMARY OF THE ACTIVITIES		
Lesson 1	Lesson 2	Lesson 3
WELCOME DETECTIVES! <ul style="list-style-type: none"> 1. Mission presentation: Welcome detectives! By '<i>Perrock Holmes</i>' (PPT) 2. Routines song and <i>pictionary</i>: Routines edition 3. "Beat the Clock!": Clock Manipulation Practice 4. "Complete the clocks" Worksheet 5. The 1ST Secret Envelope 	WHAT TIME OF THE DAY IS IT, DETECTIVE? <ul style="list-style-type: none"> 1. Game 'roll a dice' 2. "Stick the routine" 3. "<i>Perrock Holmes</i> Routines flipbook" (manipulative activity) 4. The 2ND Secret Envelope 5. <i>Wordwall</i> EXTRA game 	FIND THE IMPOSTOR! <ul style="list-style-type: none"> 1. 'Crazy words' game 2. "Up or Down"- Third Person Edition 3. Among Us comics: Captain Banana and Mister Pancake. 4. The third Secret Envelope
Lesson 4 TICK TOCK, WHO'S ON THE CLOCK? <ul style="list-style-type: none"> 1. <i>Perrock Holmes</i> sais... "Human Time Train" 2. 'Who is Who' <i>Perrock Holmes</i>' edition 3. 'Create your own character' 4. Bingo-clocks and routines 5. The 4TH Secret Envelope 	Lesson 5 MY DETECTIVE ROUTINE <ul style="list-style-type: none"> 1. 'Who Is the Impostor?' Game 2. Messenger DICTATION 3. My Saturday Routine Flipbook 4. 'The Broken Phone' of daily routines 5. The 5TH Secret Envelope 	Lesson 6 THE FINAL MISSION <ul style="list-style-type: none"> 1. Clocks and routines Cootie Catcher 2. Game 'Cloud Mission' 3. Mission Moo: Pass It On! 4. The Last Envelope and the Treasure!!

8.2.Anexo 1. Rutina “Speaking record”



8.3.Anexo 4. Rutina “Carnés de Mission Detectives”



8.4.Anexo 3. Rutina “Mapa del tesoro y sobres secretos”



8.5.Anexo 4: Presentación de la historia y de los personajes

https://prezi.com/p/p_sopl6s7abn/?present=1

PERROCK HOLMES AND THE SECRET TREASURE

WHO IS PERROCK HOLMES?

He is an intelligent dog.
He is a detective.
He loves mysteries.
He is funny.
He has a big nose.
He has big ears.
He can't eat fish.
And...
HE NEEDS YOUR HELP!!

WHO IS JULIA?

A girl.
She is very smart.
She loves solving mysteries.
She is kind and curious.
She likes challenges and a good laugh.
No one can stop her from solving things and learning!

WHO IS DIEGO?

A boy.
He is red hair.
He is funny and curious.
He loves solving mysteries.
He always helps Perrock and Julia.
He is a hardworking boy.

THE TREASURE ISLAND!!

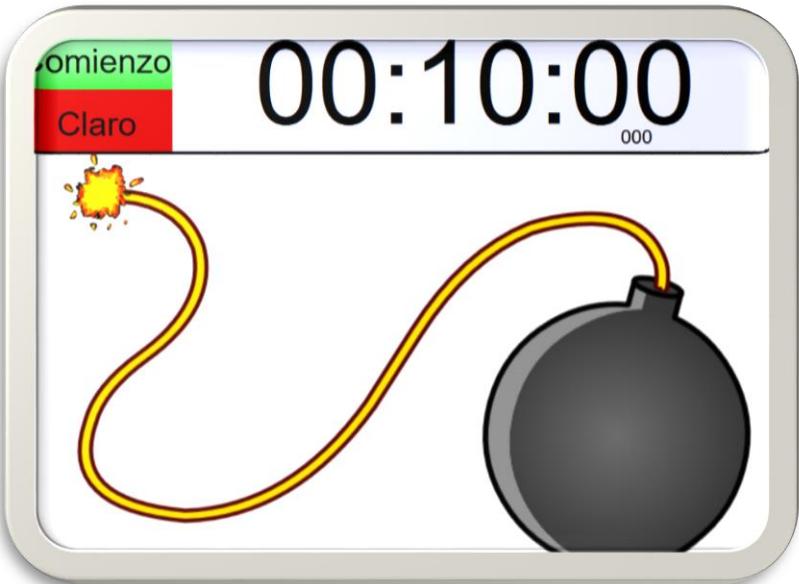
WOW!

TREASURE MAP

6 missions
1 mission = 1 coin

Prezi

8.6.Anexo 5: Cronómetro en forma de bomba



8.7.Anexo 6: “Roll the Perrock Holmes dice”

HELP PERROCK WITH HIS ROUTINE PLEASE!

WHAT TIME DOES HE ...?

HELP PERROCK WITH HIS ROUTINE!

	A	B	C	D
1 dot	11:15	6:45	3:00	9:30
2 dots	10:30	7:15	4:45	1:15
3 dots	22:30	21:45	12:15	18:00
4 dots	10:00	11:45	2:30	5:15
5 dots	19:45	8:15	5:30	13:15
6 dots	10:45	11:15	3:45	6:00

8.8.Anexo 7: Juego gamificado “Who is Who?”

WHO IS WHO?

The game board consists of six cards arranged in a 3x2 grid:

- PERROCK HOLMES** (Yellow Card):
 - He gets up at quarter past seven.
 - He goes to school at half past eight.
 - He goes to bed at quarter to nine.
- DIEGO** (Green Card):
 - He gets up at eight o'clock.
 - He watches TV at quarter past six.
 - He goes to bed at half past nine.
- JULIA** (Red Card):
 - She gets up at quarter to eight.
 - She goes to school at half past eight.
 - She goes to bed at half past eight.
- DOCTOR GATSON** (Grey Card):
 - He gets up at half past six.
 - He has breakfast at quarter past Seven.
 - He goes to bed at quarter to nine.
- CAPTAIN BANANA** (Blue Card):
 - He gets up at quarter past seven.
 - He goes to school at half past eight.
 - He goes to bed at quarter to nine.
- MISTER PANCAKE** (Pink Card):
 - He gets up at half past six.
 - He plays with friends at quarter past six.
 - He goes to bed at half past nine.

8.9.Anexo 8: Juego gamificado “Who is the impostor?”: Tarjetas y ficha de rutinas.

The first two cards show characters from the game:

- MISTER PANCAKE**: Shows a pink character with a backpack and pancakes. Below it says "Impostor".
- CAPTAIN BANANA**: Shows a blue character with a top hat and a banana. Below it says "Impostor".

To the right are two grids of cards for "CAPTAIN BANANA" and "MISTER PANCAKE". Each grid contains 12 cards, each with an activity icon and a clock icon showing a specific time.

CAPTAIN BANANA		MISTER PANCAKE	